LIFE OF SWEEVO

For a self-willed robot, purpose-built to ease Man's burdens, seek out extreme environments and, generally, boldly go, SWEEVO was bit of a flop. So far, during Robot-Android Training School (RATS), he had failed the Memory Test (forgot to turn up), failed the Intelligence Test (forgot his name) and had been disqualified from Coordination Classes when, while trying to scratch his knee, he had accidentally turned himself off. All in all, a complete disaster . . .

But the kindly old Robo-Master had decided to give poor SWEEVO a final chance, mainly in hope of getting rid of him forever!

Each self-willed extreme environment vocational organism was allocated a problem planet to clean up before it was allowed to enter Active service. Such worlds abounded in the Grand Empire of Man (who tended to get pretty messy, what with a Galaxy to run and all); Odoreta 5, for example, the home for Old Training Shoes in the Sirian Sector, or Riglis, which for some reason known only to the Space Angling Guild, was entirely populated by worms.

Lucky old SWEEVO was dropped onto an artificial planetoid shown on the star-maps as Knutz Folly. Built by the mad Baron Knutz, for his wife Hazel, an almond-eyed beauty.

from Brazil, the folly was the most bizarre planet in the Empire. Long deserted by humans, it was now populated by a host of genetic experiments created by Knutz before he went completely screwy and finally lost his thread . . .

Can our Hero overcome the absurd dangers that face him and reach Active Status? Is the kindly old Robo-Master due for a shock when SWEEVO returns from his mission? Will Knutz Folly be renamed SWEEVO'S WORLD? Probably not . . .

The Point of It All . . .

The results of the Baron's strange genetic experiments have completely overun the artificial planetoid and must in some manner be eliminated. The main task would seem to be the extermination of an organism originally designed to look after the Folly and keep it clean—the Waste Ingestion and Janitor Units (known commonly as widgers)—they are not really dangerous but are extremely irritating and deserve everthing they get! On the other hand, the creatures built to guard the place are very dangerous and will attack at every opportunity; luckily, due to a deprived childhood in the breeding vats, they each have a special weakness which can be used to attract them . . .

SWEEVO'S energy level can be judged by the expression on the face of the large dial; the Goose that lays the Golden Erg, however, will provide extra energy if he is startled from behind!

The Selector Pulse shows the position to be occupied if an object is picked up or the object to go if it is dropped.

Scoring is very complex and largely irrelevant, but, remember that for SWEEVO to reach full Active Status, all other organisms must be eliminated.

Oh, and Beware of the Fruit!

How to Load

Spectrum:	Type LOAD"" and ENTER; press PLAY on recorder.
Spectrum 128K:	Select TAPE LOADER and press ENTER; press PLAY on recorder.
Amstrad:	Press CONTROL and ENTER together; Press PLAY on recorder then press any computer key.

How to Play

KEYBOARD CONTROLS:

Spectrum and Amstrad –

QWERT 

YUIOP 

ASDFG 

HJKL – enter 

Spectrum – Bottom Row	Pick Up, Drop, BOO
Amstrad – SPACE Bar	Pick Up, Drop, BOO

JOYSTICKS supported are Kempston, Interface 2 and Cursor types; in all cases, the Fire Button takes on the functions of Pick Up, Drop and BOO.

To FREEZE the game:

press Symbol Shift and 0 on the Spectrum
press 0 on the numeric block on the Amstrad.

Acknowledgements:

The Cover picture was specially commissioned and produced by S.B. Graphics Ltd.

The Music was arranged and produced by "MARK TIME".

The Fruit was provided by Sams Hyper Mart, Alpha Centauri.

SWEEVO'S WORLD is manufactured and marketed by Gargoyle Games Ltd., 74 King St., Dudley, West Midlands.

SWEEVOS LEBEN

Als eigenwilliger Roboter in Spezialausführung, um den Menschen zu entlasten, extreme Umweltbedingungen festzustellen und um allgemein rücksichtslos vorzugehen, war SWEEVO ein gewisser Reinfall. In der Roboter-Androidenausbildung war er beim Gedächtnistest durchgefallen (vergaß zu erscheinen), ebenso beim Intelligenztest (hatte seinen Namen vergessen), und er wurde in der Koordination disqualifiziert, denn als er versuchte, sich am Knie zu kratzen, hatte er sich aus Versehen abgeschaltet. Alles in allem eine völlige Katastrophe . . .

Aber der nette alte Robo-Master hatte beschlossen, dem armen SWEEVO eine letzte Chance zu geben, eigentlich in der Hoffnung, sich seiner für immer zu entledigen!

Jeder eigenwillige Berufsorganismus für extreme Umweltbedingungen erheit einen Problemplaneten, den er vor Eintritt in den aktiven Dienst zu säubern hatte. Derartige Welten gab es viele im Großen Reich des Menschen (das in ziemliche Unordnung geraten war wegen der Verwaltung einer ganzen Galaxie und dergl.). Odoreta 5 z.B., die Heimat der alten Turnschuhe im Sektor Sirian oder Riglis, der aus bestimmten Gründen nur dem Weltraum-Angelverein bekannt war, war völlig von Würmern bevölkert.

SWEEVO hatte Glück und wurde auf einem künstlichen Planetoiden ausgesetzt, der auf den Sternkarten mit Knutz Folly bezeichnet war. Er wurde vom verrückten Baron Knutz für seine Frau Hazel erbaut, eine mandeläugige Schönheit aus Brasilien. Bei diesem verrückten Fanstasiegebilde handelte es sich um den bizarresten Planeten des Reiches.

Die Menschen hatten den Planeten seit langem verlassen, und auf ihm befanden sich die verschiedensten genetischen, von Knutz geschaffenen Experimente, bevor er völlig durchdrehte und schließlich den Faden verlor . . .

Kann unser Held die absurden Gefahren bestehen, denen er begegnet und seinen aktiven Zustand erreichen? Steht dem netten alten Robo-Master ein Schock bevor, wenn SWEEVO von seiner Mission zurückkehrt?

Wird Knutz Folly in SWEEVO'S WORLD umbenannt?

Wahrscheinlich nicht . . .

Denn . . .

die Ergebnisse der seltsamen genetischen Experimente des Barons haben den künstlichen Planetoiden völlig überrant und sind so oder so zu eliminieren. Die Hauptaufgabe scheint aus der Auslöschung eines Organismus zu bestehen,der ursprünglich geschaffen wurde, um das Fantasiegebilde zu bewachen und es sauber zu halten – die Unratverschlinger und Hausmeisterelemente (allgemein Widgers genannt) – sie sind eigenlich nicht gefährlich aber gehen einem äußerst schnell auf die Nerven und haben eine gute Tracht Prügel verdient! Andererseits sind die zum Bewachen gebauten Kreaturen sehr gefährlich und greifen bei jeder Gelegenheit an. Glücklicherweise haben sie alle wegen ihrer lieblosen Kindheit in den Brutfässern eine besondere Schwäche, die dazu ausgenutzt werden kann, sie anzuziehen.

SWEEVO'S Energiewert kann durch den Ausdruck auf der großen Skala beurteilt werden. Die Gans, die die goldenen Erg legt, erzeugt jedoch zusätzliche Energie, wenn sie von hinten aufgescheucht wird!

Der Selectorpuls zeigt die einzunehmende Position an, wenn ein Gegenstand aufgenommen werden soll oder den wegzuwerfenden Gegenstand, wenn er fallen gelassen werden soll.

Die Punktewertung ist sehr kompliziert und weitgehend belanglos. Denken Sie jedoch daran, wenn SWEEVO seinen vollen aktiven Zustand erreichen will, muß er alle Organismen eliminiert haben.

Übrigens . . . hüten Sie sich vor den Obstsymbolen!

Laden

Spectrum: LOAD"" eingeben und ENTER, PLAY am Kassettengerät drücken.

Spectrum 128K: Select TAPE LOADER and press ENTER; press PLAY on recorder.

Amstrad: CONTROL und ENTER gemeinsam drücken; PLAY am Kassetengerät drücken, dann jede beliebige Computertaste.

Spielen

TASTATUR-BEDIENUNGSELEMENTE:

Spectrum und Amstrad–



QWERT
YUIOP
ASDFG
HJKL–enter

Spectrum–
untere Reihe: Pick up (aufheben), Drop (fallenlassen), BOO (BUH)

Amstrad –
LEER-Taste Pick up (aufheben, Drop (fallenlassen), BOO (BUH)

Verwendbare JOYSTICKS sind Kempston, Interface 2 und Cursor-Typen. In jedem Fall wird der Fire-Knopf zum Aufheben, Fallenlassen und für BUH benutzt.

ANHALTEN des Spiels:
Hochstelltaste und 0 am Spectrum drücken,
0 auf der Nummertaste am Amstrad drücken.

Dankadressen:

Das Bild auf dem Deckblatt wurde speziell von S.B. Graphics Ltd in Arbeit gegeben und hergestellt.

Musikarrangement und Musik von "MARK TIME".

Obstsymbole von Sams Hyper Mart, Alpha Centauri.

Herstellung und Vertrieb von SWEEVO'S WORLD durch Gargoyle Games Ltd., 74 King St., Dudley, West Midlands.

VIE DE SWEEVO

Pour un robot obstiné, construit tout spécialement pour alléger les charges de l'homme, rechercher des environnements extrêmes et d'une facon générale y aller hardiment, SWEEVO avait tout du raté. Jusqu'à présent, à l'Ecole de Formation des Robots d'Android (RATS), il avait échoué à l'essai de Mémoire (il a oublié de se présenter), échoué à l'essai d' Intelligence (il a oublié son nom) et il avait été disqualifié pour les Course de Coordination quand, en essayant de se gratter le genou, il avait coupé l'allumage.
Pour tout dire, un vrai désastre . . .

Mais le bon vieux Robo-Master avait décidé de donner au pauvre SWEEVO une dernière chance, essentiellement en espérant s'en débarrasser pour toujours!

Chaque organisme professionnel d'environnement extrême pour volontaires était affecté d'une planète problème dont il fallait se débarrasser avant d'être affecté au Service Actif. Ces mondes abandonnés dans le Grand Empire de l'Homme (qui avait tendance à être passablement en désordre, avec toute une Galaxie à faire tourner et tout le reste); Odoreta 5, par exemple, la maison pour les Vieux Souliers d'Entraînement dans le Secteur de Sirius, ou Riglis, qui pour une raison connue seulement de la Guilde de la Pêche dans l'Espace, était entièrement peuplée de vers.

Le vieux SWEEVO chanceux était tombé sur un astéroïde artificiel figurant sur les cartes des étoiles sous le nom de Knutz Folly. Construit par le Baron Knutz fou pour sa femme Hazel, une beauté aux yeux en amande, venue du Brésil, la Folly était la planète la plus bizarre de l'Empire. Longtemps désertée par les êtres humains, elle était maintenant peuplée d'une ribambelle d'expériences génétiques créées par Knutz avant qu'il ne devienne complètement fou et ne perde les pédales . . .

Notre héros peut-il surmonter les dangers absurdes qu'il a à affronter et parvenir à l'Etat Actif? Le bon vieux Robo-Master subira-t-il le choc de voir revenir SWEEVO de sa mission? Knutz Folly sera-t-elle rebaptisée MONDE DE SWEEVO? Probablement non...

La question de tout cela . . .

Les résultats des étranges expériences génétiques du Baron ont complétement dévasté l'astéroïde artificiel et doivent d'une certaine facon être éliminés. La tâche principale semblerait être l'extermination d'un organisme initialement concu pour surveiller le Folly et le tenir propre – les Groupes d'Ingestion des Déchets et Portiers (connus couramment sous le nom de widgers) – ils ne sont pas vraiment dangereux mais sont extrêmement agacants et méritent bien tout ce qui leur arrive! D'autre part, les créatures construites pour garder la place sont très dangereuses et attaqueront à chaque occasion; heureusement, en raison des privations subies pendant l'enfance dans les bacs d'élevage, ils ont chacun une faiblesse particulière qui peut être utilisée pour les attaquer...

On peut juger du niveau d'énergie de SWEEVO par l'expression sur la face du grand cadran: cependant, l'Oie qui pond l'Erg en or fournira un supplément d'énergie si elle est effrayée par derrière!

L'Impulsion sur le Sélecteur montre la position à occuper si un objet est ramassé ou l'objet vers lequel il faut aller si on le laisse tomber.

Le marquage des points est très complexe et en grande partie hors de propos, mais souvenez-vous que pour que SWEEVO parvienne à l'état actif, tous les autres organismes doivent être éliminés.

Et attention au fruit!

Comment charger

Spectrum:	taper LOAD et ENTER; appuyer sur PLAY sur l'enregistreur.
Spectrum 128K:	Select TAPE LOADER and press ENTER; press PLAY on recorder.
Amstrad:	Appuyer en même temps sur CONTROL et ENTER; Enfoncer PLAY sur l'enregistreur et ensuite enfoncer n'importe quelle touche de l'ordinateur.

Comment jouer

COMMANDES DU CLAVIER:

Spectrum et Amstrad –

QWERT ↖

YUIOP ↗

ASDFG ↙

HJKL–enter ↘

Spectrum –

Rangée du bas Prise (Pick up), Chute (Drop), Huée (BOO)

Amstrad –
barre d'ESPACEMENT Prise (Pick up), Chute (Drop), Huée (BOO)

Les MANETTES de JEU admises sont de types Kempston, Interface 2 et Cursor; dans tous les cas, le bouton Fire assume les fonctions de Prise (Pick up), Chute (Drop) et Huée (Boo).

Pour Geler le jeu:

appuyer sur Symbol Shift et 0 sur le Spectrum
appuyer sur 0 sur le clavier numérique sur l'Amstrad.

Remerciements:

L'image de la couverture a été spécialement mise au point et produite par S.B. Graphics Ltd.

La Musique a été arrangée et produite par "MARK TIME".

Le Fruit a été fourni par Sams Hyper Mart, Alpha Centauri.

SWEEVO'S WORLD est fabriqué et commercialisé par Gargoyle Games Ltd., 74 King St., Dudley, West Midlands.

VIDA DE SWEEVO

Para un robot con voluntad autónoma, construido especialmente para facilitar las tareas humanas, buscar ambientes extremados y, en general, aventurarse audazmente en todas partes, SWEEVO fue casi un desastre. Hasta la fecha, mientras se hallaba en la Escuela de Entrenamiento de Robots Androides (Robot-Android Training School – RATS), había fracasado en su prueba de memoria (se olvidó de presentarse), fracasado en la prueba de inteligencia (se olvidó de su nombre) y había quedado descalificado de las clases de co-ordinación cuando, mientras trataba de rascarse la rodilla, se había apagado fortuitamente a sí mismo. En total, un desastre completo…

Pero el amable y anciano Robo-Máster decidió dar una oportunidad final al pobre SWEEVO, principalmente confiando que así se libraría de él para siempre.

Cada organismo vocacional de voluntad autónoma para ambientes extremados, recibía la asignación de un planeta problemático para limpiarlo antes de que se le permitiera entrar en el servicio activo. Dichos mundos abundaban en el Gran Imperio del Hombre (que tendía a complicarse muchísimo, sobre todo, con toda una galaxia que administrar); Odoreta 5, por ejemplo, el hogar de los Viejos Zapatos de Entrenamiento, en el Sector Sirio, o Riglis, que, por cierto motivo sólo conocido por la Cofradía de Pesca Espacial, estaba totalmente poblada por gusanos. Se dejó caer al afortunado y grotesco SWEEVO en un planetoide artificial que aparecía en los mapas estelares con el nombre de Knutz Folly (la Locura de Knutz).

Construido por el maniático Barón Knutz, para su esposa Hazel, una belleza del Brasil con ojos almendrados, la "Locura" era el planeta más extrano del Imperio. Abandonado desde hacía largo tiempo por los seres humanos, estaba ahora poblado por una hueste de experimentos genéticos creados por Knutz antes de volverse completamente chiflado y perder por último la razón . . .

?Podrá nuestro héroe superar los absurdos peligros con que se enfrenta y llegar a la Situación Activa?
?Puede esperar el amable y viejo Robo-Máster un verdadero susto cuando SWEEVO regrese de su misión?
?Se cambiará el nombre de la Locura de Knutz por el de EL MUNDO DE SWEEVO? Probablemente no...

Qué resulta de todo esto . . .

El resultado de los extraños experimentos genéticos del Barón han desbordado completamente al planetoide artificial y deben eliminarse de alguna manera. La principal tarea parece ser la determinación de un organismo inicialmente concebido para ocuparse de la "Locura" y mantenerla limpia – la Ingestión de Desperdicios y las Unidades de Limpieza (corrientemente conocidas como "widgers") – no son verdaderamente peligrosas pero son extremadamente irritantes y se merecen todo lo que se les haga. Por otra parte, las criaturas producidas para guardar el lugar son muy peligrosas y atacarán en cualquier oportunidad; afortunadamente, debido a la precaria infancia que tuvieron en los recipientes de crianza, cada uno de ellos tiene una debilidad especial que se puede utilizar para atraerlos...

El nivel de energía de SWEEVO se puede juzgar por la expresión en la cara del gran disco; la Gallina de los Ergios de Oro, sin embargo, proporcionará energía adicional si se le sorprende por detrás.

El impulso selector demuestra la posición que se va a ocupar si se recoge un objeto o el objeto que se va si se deja caer.

El tanteo es muy complicado y en gran parte carece de importancia, pero recuerde que para que SWEEVO alcance la Situación Activa completa, se deben haber eliminado todos los organismos.

!Oh, y tenga cuidado con la Fruta!

Manera de cargar la máquina

Spectrum:	Escriba "LOAD" "" y "ENTER"; apriétese PLAY en la grabadora.
Spectrum 128K:	Select TAPE LOADER and press ENTER; press PLAY on recorder.
Amstrad:	Apriétese CONTROL y ENTER, juntos. Apriétese PLAY en la grabadora y a continuación cualquier tecla de la computadora.

Manera de jugar

CONTROLES DEL TECLADO:

Spectrum y Amstrad –

QWERT

YUIOP

ASDFG

HJKL–ENTER



Spectrum –

Fila inferior — Pick up (Recogida), Drop (Calida), BOO

Amstrad – Barra de SPACE	Pick up (Recogida), Drop (Caida), BOO

Las palancas dé tipo Kempston, Interface 2 y Cursor pueden utilizarse; en todos los casos, el botón de Fuego toma las funciones de Recogida, Caída y BOO.

Para CONGELAR el juego:

apriétese el Cambio de Símbolo y 0 en el Spectrum apriétese 0 en el bloque numérico del Amstrad.

Agradecimiento

La fotografía de la cubierta se encargó especialmente y la produjo S.B. Graphics Ltd.

La música la compuso y produjo "MARK TIME".

La Fruta fue proporcionada por Sams Hyper Mart, Alpha Centauri.

SWEEVO'S WORLD lo fabrica y comercializa Gargoyle Games Ltd., 74 King St., Dudley, West Midlands.